



www.topware.pl

Instrukcja

EARTH 2150

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET





wkrótce w sprzedaży!

TopWare INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: zamawiam@bb.topware.pl

Septerra Core

Legacy of the Creator

TopWare INTERACTIVE

Valkyrie Studios

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY – 69,95 ZŁ!

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: zamawiam@bb.topware.pl

WARUNKI LICENCJI

WAŻNE, PROSIMY UWAŻNIE PRZECZYTAĆ!

Niniejsza umowa licencyjna jest umową prawną pomiędzy klientem i firmą TopWare-Programy Sp z o.o. na użytkowanie określonego produktu. Pod pojęciem produktu rozumie się oprogramowanie komputerowe, wszelkie materiały poligraficzne oraz dokumentację elektroniczną. Używanie, kopiowanie i instalacja produktu jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na warunki umowy.

Produkt ten jest chroniony zarówno przez polskie, jak i międzynarodowe umowy autorskie oraz inne prawa i porozumienia dotyczące własności. Nabywając produkt staliście się Państwo posiadaczami licencji na jego użytkowanie, natomiast nie posiadacie prawa do jego sprzedaży lub dalszego rozpowszechniania.

PRZYZNAWANIE I ODSTĘPOWANIE LICENCJI
Oprogramowanie: uzyskaliście Państwo prawo stworzenia kopii produktu przeznaczonej do użytku na jednym komputerze. Pierwotny użytkownik tego komputera ma prawo do wykonania kopii do własnego użytku na komputerze przenośnym (notebook).

PRZECHOWYWANIE W PAMIĘCI KOMPUTERA/UŻYTKOWANIE W SIECI
Posiadacz produktu ma prawo do utworzenia jednej kopii produktu na urządzeniu do przechowywania zbiorów np. serwerze sieciowym, pod warunkiem, że kopia ta będzie używana tylko i wyłącznie w serwerze lokalnym. W tym przypadku należy poinformować właściciela praw majątkowych o zaistniałej sytuacji.
Ta sama kopia produktu nie może być przechowywana i użytkowana na kilku komputerach jednocześnie.

OPIS DALSZYCH PRAW I OGRANICZEŃ
W związku z tym, iż produkt oznaczony jest jako niedozwolony do dalszej sprzedaży wszelkie czerpanie korzyści materialnych z rozpowszechniania produktu jest nielegalne. Użytkownik produktu nie ma prawa do jego wynajmowania, pożyczania, oddawania w leasing oraz dokonywania prac związanych z dekompilowaniem danych (reverse engineering) i wprowadzaniem jakichkolwiek zmian.

SERWIS
TopWare oferuje Państwu wszelkie usługi serwisowe dotyczące produktu, które określone zostały w podręczniku użytkownika, dokumentacji na dysku lub innych przedstawionych do Państwa dyspozycji materiałach.
Wszelkie uzupełniające kody programowe udostępniane Państwu w ramach serwisu stanowią nierozerwalną część produktu, w związku z czym podlegają tym samym prawom i ograniczeniom co pełny produkt.
Jednocześnie firma TopWare zastrzega sobie prawo do wykorzystywania wszelkich otrzymanych od Państwa uwag i propozycji dotyczących produktu.

PRZEKAZYWANIE OPROGRAMOWANIA
W przypadku przekazywania produktu osobom trzecim jesteście Państwo zobowiązani, do przekazania kompletnego produktu wraz z materiałami dodatkowymi (materiały poligraficzne, oprogramowanie uzupełniające). Przekazujący produkt nie ma prawa do zachowania w swoich zbiorach jakiejkolwiek części produktu, odbiorca zaś wraz z odbiorem produktu zobowiązuje się do przestrzegania umowy licencyjnej.

WYPOWIEDZENIE UMOWY
W przypadku naruszenia przez Państwo warunków powyższej umowy firma TopWare-Programy Sp. z o.o. ma prawo do jej natychmiastowego wypowiedzenia. W tym przypadku jesteście Państwo zobowiązani do usunięcia produktu i wszelkich jego części ze swoich zbiorów.

PRAWA AUTORSKIE
Wszelkie prawa autorskie i majątkowe do produktu, załączonych materiałów i kopii posiada firma TopWare-Programy Sp. z o.o. lub jej dystrybutor. Produkt chroniony jest międzynarodowymi umowami dotyczącymi praw autorskich. Użytkownik produktu nie ma prawa do powielania produktu i jego części składowych na inny niż prywatny użytek.

OSTRZEŻENIE

PROSIMY O ZAPOZNANIE SIĘ Z PONIŻSZĄ INFORMACJĄ PRZED INSTALACJĄ I URUCHOMIENIEM GRY!

Według badań lekarskich niektóre osoby bardzo źle reagują na efekty świetlne i błyski związane z wyświetlaniem grafiki na ekranie. U osób tych w wyniku obcowania z grami komputerowymi oraz grami wideo dojść może do zakłóceń świadomości i ataków epilepsji. W związku z tym zaleca się w przypadku wystąpienia podobnych objawów

NIEZWŁOCZNIE ZAPRZESTAĆ GRANIA

i skonsultować się z lekarzem. Zaleca się także, aby dzieci do lat 12 korzystały z komputera pod opieką dorosłych.

ZALECANE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI:

- W czasie gry należy utrzymywać pozycję z dala od monitora (kabel myszy lub joysticka powinien być naciągnięty).
- Należy zwrócić uwagę na właściwe oświetlenie pomieszczenia w którym znajduje się komputer.
- Zaleca się robienie 10 min. przerw, przy używaniu komputera dłużej niż 2 godziny.
- Z komputera nie powinny korzystać osoby nie wyspane lub zmęczone.

9. POMOC TECHNICZNA

W przypadku problemów technicznych prosimy o kontakt z nami. Dzwoniąc przygotuj następujące informacje:

Marka i model komputera
Wersja Windows
Całkowita pamięć RAM
Wolne miejsce na twardym dysku
Marka i model karty video

Telefon: **(033) 813-03-12** (wtorek, środa, czwartek, w godz. od 14.00 do 18.00)

Fax: **(033) 813-03-03**

Internet E-mail: support@topware.pl

WorldWideWeb: http://www.topware.pl

QA management:
Otton Laskowski
Michał Doniec
Grzegorz Miechowski

Beta Testing:
Michał Hubicki
Paweł Sabaj
Anna Nowak
Rafał „Wasyl" Wasilewski
Piotr Golik
Bartek Makowski
Olaf Wierzycki

Wersja polska:

Koordynacja:
Jarosław Parchański
Andrzej Postrzednik

Tłumaczenie:
Konrad Ozga
Joanna Ozga

Skład i przygotowanie do druku:
Wizart

Realizacja nagrań:
Ireneusz Jeziak

Głosów użyczyli:
Kazimierz Czapla
Tomasz Sylwestrzak
Włodzimierz Pohl
Jerzy Batycki
Ireneusz Ogrodziński
Maria Suprun
Grzegorz Sikora
Robert Wdaniec
Bartosz Dziedzic
Eugeniusz Jachym
Lucyna Sypniewska

Rafał Gralewski
Janusz Siwy

Spis treści

8. AUTORZY

Game design:
Adrian Chmielarz
Grzegorz Miechowski
Michał Doniec
Otton Laskowski

Story:
Adrian Chmielarz
Krzysztof Krawczyk

Project management:
Grzegorz Miechowski
Bartosz Brzostek
Achim Heidelauf
Ulli Smidt
Daniel Bernstein

Program design:
Bartosz Brzostek
Jarek Kowalski

Programming:
Bartek Sokołowski
(adventure, GUI, tools)
Andrzej Chomiak (game engine)
Darek Rusin (combats, AI, pathfinding)
Bartosz Brzostek
Jarek Kowalski

Lead character animator:
Michał Doniec

Character animation:
Michał Kosieradzki
Artur Miros
Paweł Smyla

Lead 2D background artists:
Krzysztof Krawczyk
Marcin Krawczyk

2D backgrounds:
Michał Nowak
Otton Laskowski
Robert Samoraj
Michał Sadowski

2D background animations:
Michał Nowak
Otton Laskowski
Robert Samoraj

Lead video cutscene artists:
Krzysztof Krawczyk
Marcin Krawczyk

Video cutscenes:
Artur Miros
Michał Sadowski
Paweł Ruszkiewicz

Music and sound effects:
Adam Skorupa

Concept artwork:
Marcin Krawczyk
Krzysztof Krawczyk
Irek Konior

Character texturing:
Irek Konior

User interface artwork:
Paweł Ruszkiewicz
Michał Sadowski
Michał Nowak
Paweł Siomek

Special FX:
Paweł Siomek
Andrzej Poznanski
Artur Miros

gradem kul za Żelazną Kurtynę. Jako były członek niemieckiego GSG9 był jednym z pierwszych, którzy wrócili do Polski po zburzeniu Muru Berlińskiego. Jego zadaniem było naprawiać świat i to właśnie czynił. Bywa czasami kapryśny i często poddaje w wątpliwość zasadność decyzji Sullivana. Gdyby nie fakt, że Sullivan jest wyższy rangą, to Owicz byłby dowódcą Grupy Drugiej. Jest jedynym tłumaczem w grupie.



Thiery Trantigne
Urodzony w 1985 roku (co w 2009 roku czyni go 24–latkiem) Thiery mieszka we Francji. Członek oddziału komandosów z doskonałą przeszłością, wyjątkowo zdyscyplinowany. Faktycznie Thiery raczej by zginął niźli zlekceważył rozkaz. Prawdziwy fanatyk broni, potrafi obchodzić się ze wszystkimi jej rodzajami.

Członkowie Grupy Pierwszej:

Joan McFadden
Jedyna kobieta w grupie. Urodziła się w 1975 roku (więc w 2009 roku ma 34 lata). Amerykanka szkockiego pochodzenia, co ujawnia się w połączeniu jej pomysłowości i skąpstwa. Joan jest wysoce wykwalifikowanym lekarzem.

Leif Sörensen
Urodzony w 1970 roku (39 – latek w roku 2009) Szwed, specjalista od supernowoczesnego sprzętu szpiegowskiego, włamywania się do systemów komputerowych, łamania kluczy, itd.

Giancarlo Trotti
Urodził się w 1966 roku (43 lata w roku 2009). Dowódca włoskiego oddziału komandosów z ogromnym doświadczeniem i imponującą przeszłością znany jest z umiejętności zachowania zimnej krwi nawet w najniebezpieczniejszych sytuacjach.

Joseph Sashmon
Ostatnim członkiem tej grupy jest Joseph Sashmon, urodzony w 1979 roku (30 lat w 2009 roku). Anglik, członek oddziału komandosów, specjalizujący się w małych, szybkich misjach na terenach wielkomiejskich.



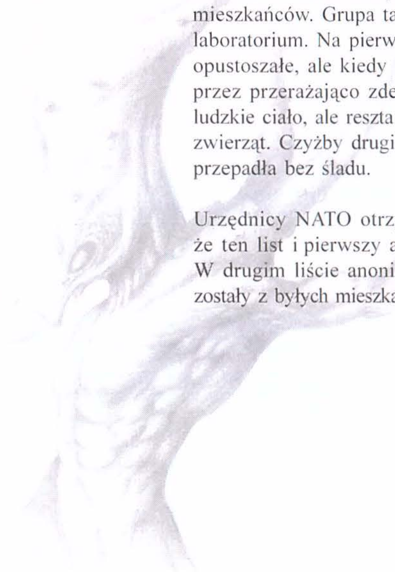
1. WPROWADZENIE

Jest rok 2008. Wywiad NATO donosi, że Rosjanie całkowicie zniszczyli jedno ze swych „tajnych" miast znane pod nazwą Gorky 17. Miasto to stanowiło dokładną replikę miasta amerykańskiego i służyło jako baza szkoleniowa dla najlepszych szpiegów. Naturalnie Rosjanie utrzymują, że miasto było puste, a jego zniszczenie wiązało się jedynie z procesem kończącym Zimną Wojnę. Jednakże wywiad NATO nie kupił tej historii, jako że od dawna wiedział, że w Gorky 17 działo się o wiele więcej, niźli jedynie szkolenia szpiegów. Znacznie ważniejszą (i nieskończenie groźniejszą) jego funkcją było służenie za ściśle tajne miejsce przeznaczone do przeprowadzania eksperymentów wojskowych pod dowództwem nieuchwytnego generała Kozowa. Pomimo, że nieznane są dokładne szczegóły dotyczące przeprowadzanych tam eksperymentów, wiadomo, że najwyraźniej dotyczyły one telekinezy i teleportacji. W pewnym momencie sprawy całkowicie wymknęły się spod kontroli i miasto zostało zaatakowane przez przerażające ludzkie hybrydy. Teoria NATO mówi, że te zdeformowane stworzenia – „wyniki" nieudanych eksperymentów – uciekły swym twórcom i siały zniszczenie mordując, nie pozostawiając tym samym Rosjanom innego wyjścia, jak tylko zniszczenia miasta.

Następnego roku rozpoczęto proces przenoszenia wojsk do Polski w ramach trzeciego kroku ku polskiej integracji ze strukturami NATO. Przed założeniem swych tajnych obozów organizacja chciała sprawdzić status byłych kompleksów rosyjskich. Służby wywiadu zachodniego otrzymały anonimową informację, że Rosjanie mają jeszcze jedno tajne laboratorium wojskowe, podobne do Gorky 17, ukryte gdzieś w pobliżu polskiego miasta Lubin.

Chcąc dowiedzieć się czegoś więcej NATO natychmiast przygotowało grupę naukowców i żołnierzy, którzy wyglądem mieli nie różnić się od zwykłych mieszkańców. Grupa ta wkroczyła do miasta w poszukiwaniu ukrytego laboratorium. Na pierwszy rzut oka ulice wydawały się być całkowicie opustoszałe, ale kiedy grupa zapuściła się w głąb miasta, otoczona została przez przerażająco zdeformowane stworzenia. Część ich ciał przypominała ludzkie ciało, ale reszta stanowiła odrażającą kombinację ciał insektów i innych zwierząt. Czyżby drugie Gorky 17? Cała grupa (zwana dalej Grupą Pierwsza) przepadła bez śladu.

Urzędnicy NATO otrzymali następny anonim. Analizy pisma potwierdziły, że ten list i pierwszy anonim zostały napisane przez tę samą osobę.
W drugim liście anonimowy informator wyjaśnia, że hybrydy stworzone zostały z byłych mieszkańców miasta. Rosjanie zgromadzili dane genetyczne



wszystkich mieszkańców na czterech macierzach dyskowych o dużej pojemności. Dane te stanowiły źródło, z którego korzystano podczas tworzenia hybryd. Do tych celów Rosjanie jednak wykorzystywali nie tylko ludzi. Najwyraźniej łączyli dane różnych gatunków zwierząt. Źródło donosi, że ktoś skorzystał z tych danych używając maszyn teleportujących w eksperymencie na pechowych mieszkańcach.

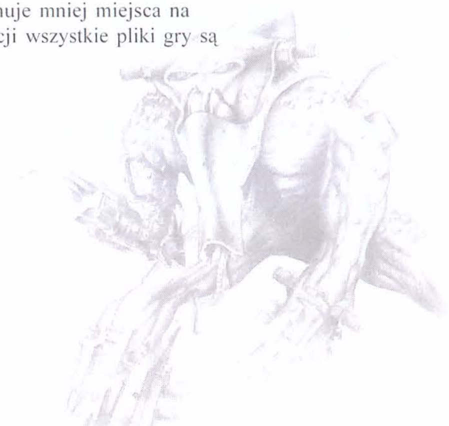
Siejące zniszczenie potwory obróciły niegdyś dobrze prosperujące miasto Lubin w strefę wojny, co natychmiast przyciągnęło uwagę mediów. Wieczorne wiadomości CNN wykluczają możliwość zniszczenia miasta. W tej sytuacji NATO szybko otoczyło teren oddziałami sił specjalnych, uniemożliwiając komukolwiek wejście do miasta lub jego opuszczenie.

Bohaterem naszej historii jest czterdziestoletni żołnierz kanadyjski – Cole Sullivan, specjalizujący się w bioinżynierii. Do pomocy przydzielono mu dwóch żołnierzy do zadań specjalnych: Jarka Owicza i Thiery Trantigne. Trio to nosi nazwę Grupy Drugiej. Podstawowym jej zadaniem jest wejść do miasta, odnaleźć wszystkie cztery macierze dyskowe, a następnie wykorzystać je w laboratorium aby zrekonstruować ludzi zmienionych w hybrydy. Drugorzędnym zadaniem jest dowiedzieć się co stało się z Grupą Pierwszą. Grupa Druga celowo jest tak nieliczna, by skupić się na swych podstawowych zadaniach, zamiast angażować się w jakiekolwiek walki i, aby podczas wykonywania misji, nie zwracać na siebie uwagi. Grupa Druga dotrze do miasta łodzią, rozpoczynając swe dochodzenie na terenie portu...

2. INSTALACJA

Włóż płytę Gorky17 do napędu CD-ROM. Jeżeli opcja automatycznego powiadamiania o włożeniu płyty do napędu jest aktywna, na ekranie pojawi się menu. W przeciwnym wypadku musisz samodzielnie uruchomić program AUTORUN.EXE znajdujący się w głównym katalogu napędu CD-ROM. Po uruchomieniu powyższego menu dostępne są następujące opcje:

Zainstaluj Gorky17
Opcja ta uruchamia program instalacyjny, w którym możesz określić dysk i katalog gdzie zainstalowana zostanie gra. Możesz też wybrać typ instalacji (standardowa i pełna). Standardowa instalacja zajmuje mniej miejsca na dysku, ale gra dłużej się ładuje. Przy pełnej instalacji wszystkie pliki gry są kopiowane na twardy dysk.
Odinstaluj Gorky17
Opcja ta usuwa Gorky17 z twojego komputera.





Kamizelka kevlarowa
Najlepsza z dostępnych kamizelek.

7. CZŁONKOWIE GRUPY

Członkowie Grupy Drugiej:



Cole Sullivan
Pan Sullivan urodził się w 1969 roku. Oznacza to, że w naszej historii, która rozgrywa się w roku 2009, ma już 40 lat. Jest żołnierzem z ogromnym doświadczeniem sięgającym wojny w Zatoce Perskiej w 1991 roku. Obecnie Cole wiedzie spokojne życie w Toronto, w Kanadzie (oczywiście do czasu rozpoczęcia tej misji). Zdobył solidne wykształcenie w zakresie bioinżynierii i genetyki.
A oto kilka ważniejszych misji, w których brał udział:
1991 – Zatoka Perska. To tam po raz pierwszy poznał prawdziwy smak walki. Tam też rozwinął swe zainteresowanie zastosowaniem nauki do celów wojskowych.
1995 – Jugosławia.
2001 – Cole odegrał znaczącą rolę w konflikcie pomiędzy Indiami i Pakistanem. Niewiele brakowało by konflikt ten przerodził się w globalną wojnę nuklearną.
2006 – Wojna między Brazylią i Argentyną o pozostałości południowo amerykańskich lasów tropikalnych. Ich wartość znacznie wzrosła wraz z odkryciem rzadkiego drzewa zawierającego kod genetyczny wykorzystywany do leczenia raka. Dla Sullivana był to ogromny przełom – po raz pierwszy ogromną rolę odegrała jego rozległa wiedza w zakresie genetyki i bioinżynierii.
Jeśli chcesz wiedzieć co wydarzyło się w 1991 roku, przeczytaj dziennik Sullivana.



Jarek Owicz
Jarek urodził się w 1972 roku, tak więc w naszej historii ma 37 lat. Mieszka w Warszawie, w Polsce i jest członkiem oddziału komandosów. Jarek zna Warszawę jak własną kieszeń. Mówi biegle po polsku, rosyjsku, niemiecku i angielsku. Jego pociąg do przygód ujawnił się dość wcześnie. W wieku 18 lat uciekł pod

6.16. Przedmioty do udzielania pomocy medycznej



Plaster
Użyj go razem z bandażami.



Bandaż
Użyj go by opatrzyć rany.



Szalone tabletki
Nieznany środek medyczny.



Pigułki
Środek medyczny posiadający działanie uboczne.



Żywność
Przed walką trzeba dobrze zjeść.



Odtrutka na gaz bojowy
Usuwa skutki zatrucia gazem.



Maść lecznicza
Silny środek medyczny przydatny w nagłych wypadkach.



Środki przeciwbólowe
Dzięki tym tabletkom ludzki organizm nie odczuwa bólu ale zbyt duża dawka może wywołać ataki furii.



Zestaw medyczny
Zawiera bardzo skuteczne środki medyczne.



Nieznany lek
Podnosi poziom zdrowia, ale nieznane są jego efekty uboczne.



Kamizelka
Zwykła kamizelka. Chroni przed lekkimi obrażeniami.



Kamizelka kuloodporna
Ciężka kamizelka kuloodporna, zapewniająca dość dobrą osłonę.

Wyjście
Wybierz tę opcję aby zamknąć menu.

Uruchom Gorky17
Wybierz tę opcję aby rozpocząć grę.

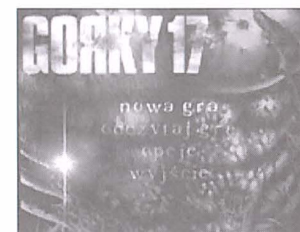
Zainstaluj DirectX
Wybierz opcję jeśli nie masz zainstalowanych sterowników DirectX 6.0 lub nowszych.

Zainstaluj Media Player
Dzięki tej opcji możesz zainstalować Microsoft Media Player. Jest on wymagany aby odtwarzać sekwencje filmowe.

3. ROZPOCZĘCIE GRY

Po zakończeniu instalacji, grę można uruchomić w następujący sposób:
- wybierając, we wspomnianym wyżej menu, opcję Uruchom Gorky17.
- klikając odpowiedni skrót w menu Start

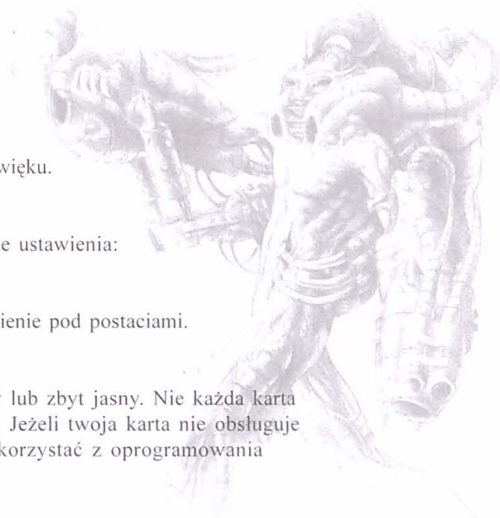
4. MENU



Po uruchomieniu gry możesz wybrać jedną z poniższych opcji:

Nowa gra
Wybierz tę opcję aby rozpocząć nową grę.

Odczytaj grę
Wybierz tę opcję aby kontynuować wcześniej zapisaną grę.



Opcje
Tu możesz zmienić ustawienia grafiki i dźwięku.

Grafika
Dzięki tej opcji można zmienić następujące ustawienia:

Cienie
Użyj tej opcji aby włączyć lub wyłączyć cienie pod postaciami.

Gamma
Użyj tej opcji jeśli obraz jest zbyt ciemny lub zbyt jasny. Nie każda karta grafiki pozwala na bezpośrednią korekcję. Jeżeli twoja karta nie obsługuje bezpośredniej korekcji gamma, spróbuj skorzystać z oprogramowania dostarczonego z kartą.

Dźwięk
Dzięki tej opcji można zmienić następujące ustawienia dźwięku:

Głośność muzyki
ustawia głośność muzyki.

Głośność efektów
ustawia głośność efektów dźwiękowych.

Głośność dialogów
ustawia głośność dialogów.

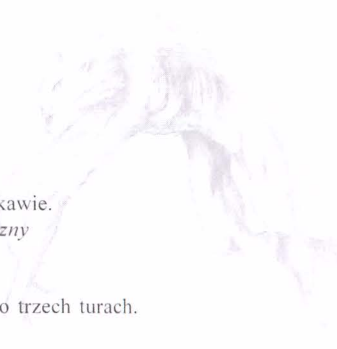
O grze
Wybierz tę opcję aby przejrzeć listę wyjątkowo kreatywnych osób, dzięki którym możesz sobie zagrać w Gorky17.

Wyjście
Wybierz tę opcję aby zakończyć grę i powrócić do systemu Windows.

JEŚLI PODCZAS GRY NACIŚNIESZ KLAWISZ ESC, POJAWI SIĘ MENU Z DODATKOWYMI OPCJAMI:

Powrót do gry
Wybierz tę opcję aby kontynuować grę.

Zapisz grę
Wybierz tę opcję aby zapisać bieżącą grę. Kliknij wolną pozycję i wprowadź





Wyrzutnia rakiet
Robi duże bum!
Typ ataku: Ogień



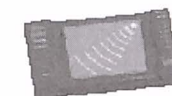
Miotacz energii
Zaczyna robić się ciekawie.
Typ ataku: Energetyczny



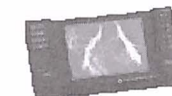
Bomba zegarowa
Ta bomba wybucha po trzech turach.
Typ ataku: Ogień



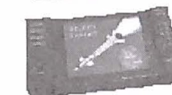
Karabin jonowy
Jest lepszy i bardziej zaawansowany technologicznie niż zwykły karabin.
Typ ataku: Energetyczny



Generator energii
Śmiercionośne promieniowanie zabija wszystkich w okolicy.
Typ ataku: Energetyczny



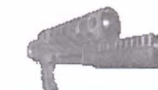
Grom
Wykorzystaj potęgę sił natury.
Typ ataku: Energetyczny



Rakieta
Wybuch rakiety to istny armaggedon.
Typ ataku: Normalny



Pistolet na strzałki
Nie zabija potwora lecz go usypia.
Typ ataku: Ogłuszenie



Miotacz ciekłego azotu
Z jego pomocą znacznie obniżysz temperaturę ciała przeciwnika.
Typ ataku: Zamrożenie



Elektroniczny wabik
Tu mamy coś interesującego. Użyj tego urządzenia aby zwabić potwory.



Łom
Zobacz na poprzedniej stronie.
Typ ataku: Normalny

Topór
Dobry topór nie jest zły!
Typ ataku: Normalny



Granat z gazem bojowym
Użyj go aby oślepić i zatruć potwora.
Typ ataku: Trucizna



Karabin
Karabin jest skuteczniejszy niż pistolet. Nie zapomnij jednak o amunicji!
Typ ataku: Normalny



Uzi
Karabin Uzi jest lepszy i szybszy niż zwykły karabin. Nie zapomnij o amunicji!
Typ ataku: Normalny



Strzelba
Do strzelby też musisz mieć amunicję.
Typ ataku: Normalny

Miotacz ognia
Komu jest zimno?
Typ ataku: Ogień



Granat
Taki sam jak używają w piechocie morskiej.
Typ ataku: Normalny



Koktajl Mołotowa
Rzuć nim aby wzniecić niewielki pożar.
Typ ataku: Ogień



Wyrzutnia napalmu
Powinna rozwiązać większość problemów, jeśli masz do niej amunicję.
Typ ataku: Ogień

nazwę lub nadpisz istniejący zapis gry. Pamiętaj jednak, że opcja ta jest wyłączona gdy trwa walka turowa lub odtwarzane są sekwencje filmowe.

5. TRYB PRZYGODOWY

5.1. Kierowanie oddziałem



W Gorky17 kierujesz swoim oddziałem za pomocą myszy. Wskaż miejsce, do którego chcesz się udać i kliknij lewym klawiszem myszy, a przywódca oddziału ruszy w to miejsce. Przywódcą oddziału jest aktualnie wybrany bohater. Aby zmienić przywódcę wskaż innego bohatera i kliknij lewym klawiszem myszy.

Zielone kółko pojawiające się na ekranie oznacza, że punkt docelowy został zatwierdzony i twój oddział uda się w to miejsce. Czerwone kółko oznacza, że wskazane miejsce jest niedostępne i oddział nie może się tam dostać.

Czasami zobaczysz migający krzyżyk nad drzwiami budynku. Oznacza to, że można tam wejść. Ustaw mysz nad wejściem, a kursor zmieni się w ikonę drzwi. Teraz kliknij lewym klawiszem myszy aby przywódca oddziału wszedł do środka.

5.2. Panel kontrolny



W dolnej części ekranu znajduje się panel kontrolny, na którym umieszczonych jest kilka przycisków:



Otwiera ekran wyposażenia.



Pozwala przekazać przedmiot innej postaci.



Tu widać jaki przedmiot trzyma wybrany członek grupy. Kliknij ten przedmiot, aby go użyć. Strzałka po prawej stronie otwiera okienko z listą przedmiotów, które nosi nasz bohater. Kliknij dowolnie wybrany przedmiot aby go umieścić w dłoni bohatera.



Kliknij portret jednego z bohaterów... i masz nowego przywódcę grupy.



Otwiera okno umiejętności strzeleckich.



Otwiera okno statystyk.

5.3 Wyposażenie



Kliknij ikonę wyposażenia na panelu kontrolnym aby otworzyć ekran z wyposażeniem. Możesz tu przejrzeć przedmioty, które noszą twoi bohaterowie.

Przedmioty te można podzielić na trzy grupy:
1. Broń i amunicja
2. Środki medyczne i osłony ciała
3. Inne przedmioty

W lewym górnym rogu znajdują się przyciski służące do przełączania się pomiędzy trzema powyższymi grupami. Każdy bohater posiada własne środki medyczne i broń, natomiast przedmioty z grupy trzeciej (inne przedmioty) są własnością całego oddziału i każdy może z nich korzystać. Przykład: Jeśli jeden z członków grupy posiada kartę magnetyczną, wszyscy mogą jej użyć, ale nikt nie może skorzystać z jego miotacza ognia.

Lista dostępnych przedmiotów wyświetlona jest po lewej stronie. Jeśli bohater posiada więcej takich samych przedmiotów, odpowiednia informacja wyświetlona jest w prawym górnym rogu ikony.

Na środku ekranu znajdują się dwa pola – jedno oznacza dłoń bohatera, a drugie jego tułów. Możesz włożyć broń do dłoni bohatera lub założyć mu kamizelkę kuloodporną, przeciągając odpowiednią ikonę na jedno z tych pól.



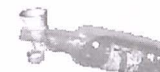
Pięści
Okładanie potwora nie daje wielkich szans na wygraną, ale jeśli nie ma innej broni nie pozostaje nic innego.
Typ ataku: Normalny



Granat ogłuszający
Wygląda jak zwykły granat. Nic specjalnego? Przyjrzyj mu się dobrze – granat ten wprowadzi w głęboki trans wszystkie potwory znajdujące się w pobliżu wybuchu.
Typ ataku: Ogłuszenie



Butelka z benzyną
Rzuć nią w potwora, a stanie się łatwopalny.
Typ ataku: Specjalny



Butelka wódki
Dobra wódka potrafi spalić nie tylko gardła ale także potwory. Rzuć nią w potwora a stanie się łatwopalny.
Typ ataku: Specjalny



Paralizator
Użyj go aby potraktować potwora wysokim napięciem.
Typ ataku: Ogłuszenie



Bagnet
Jeśli nie wiesz do czego służy, nie powinieneś grać w tą grę.
Typ ataku: Normalny



Nóż do rzucania
Zobacz wyżej.
Typ ataku: Normalny



Pistolet
Broń palna jest lepsza niż noże, ale niestety musisz mieć do niej amunicję. Nie zapomnij o tym!
Typ ataku: Normalny



Kij
Wymaga użycia siły, ale może być dość skuteczny.
Typ ataku: Normalny

Osłona przed prądem – chroni potwora przed atakami z użyciem prądu, np.: przed paralizatorem.

Osłona przed wabikami – chroni potwora przed urządzeniami zwabiającymi.

Osłona przed niską temperaturą – chroni potwora przed działaniem miotacza ciekłego azotu.

Ochrona przed gazem bojowym – chroni potwora przed działaniem granatów z gazem bojowym.

6.14. Specjalne stany bohaterów

Czasami podczas walki twój bohater (lub potwór) może znaleźć się w jednym z poniższych stanów:

Kontratak – możesz zaatakować potwora, który zaatakował ciebie. Uwaga! Podczas kontrataku nie możesz zmienić broni. Jeśli nie ma żadnego potwora w zasięgu musisz przerwać kontratak prawym klawiszem myszy.

Wściekły – w tym stanie możesz wyrządzić więcej szkód nieprzyjacielowi, ale maleją szanse trafienia do celu.

Zatruty – twój bohater jest zatruty.

Łatwopalny – jesteś łatwopalny, potwór posługujacy się ogniem może cię zapalić. Ty też możesz zapalić „łatwopalnego potwora" za pomocą zapałek lub miotacza.

Ogłuszony – ogłuszony bohater nie może się ruszyć z miejsca ani atakować przez następne trzy tury.

Zamrożony – bohater jest zamrożony przez następne dwie tury.

Pali się – gdzie jest straż pożarna? Twoje ciało płonie przez następne trzy tury.

6.15. Broń



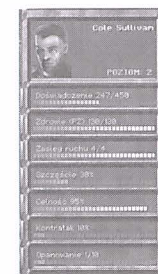
Zapałki
Każdy piroman wie, że zapałki mogą stanowić całkiem skuteczną broń. Użyj ich aby zapalić „łatwopalnego potwora".
Typ ataku: Ogień

Aby zobaczyć krótki opis wybranego przedmiotu, kliknij jego ikonę prawym klawiszem myszy.

Możesz wybrać innego bohatera, klikając jej/jego zdjęcie lewym klawiszem myszy.

Aby przekazać wybrany przedmiot innej postaci przeciągnij go nad jej/jego zdjęcie. Jeśli masz kilka takich samych przedmiotów, możesz określić ile sztuk chcesz przekazać.

5.4. Statystyki



Aby otworzyć okno ze statystykami bohatera, kliknij przycisk Statystyki. Znajdziesz tu szereg danych takich jak poziom, doświadczenie, zdrowie, zasięg ruchu, itd. Szczegółowy opis tych danych znajdziesz w dalszej części tej instrukcji.

5.5. Umiejętności strzeleckie

Każdy z bohaterów jest wyszkolony w posługiwaniu się różnymi typami broni. Kliknij przycisk umiejętności strzeleckich aby sprawdzić w jakich typach broni specjalizuje się wybrany bohater.

5.6. Zbieranie przedmiotów

Podczas gry znajdziesz wiele użytecznych przedmiotów. Przedmioty zaczynają migać gdy twój oddział się do nich zbliży. Jeśli klikniesz przedmiot prawym klawiszem myszy, pojawi się menu z opcją zabrania tego przedmiotu. Możesz też znaleźć skrzynię, wypełnioną różnymi przedmiotami. Aby ją otworzyć kliknij na niej prawym klawiszem myszy. Pojawi się lista przedmiotów, które znajdują się wewnątrz. Możesz wybrać przedmioty, które cię interesują lub zabrać wszystkie.

5.7. Używanie przedmiotów

Niektóre przedmioty są oznaczone migającym krzyżykiem. Jeśli klikniesz taki przedmiot prawym klawiszem myszy, pojawi się menu zawierające opcje użycia danego przedmiotu oraz krótki opis.

5.8. Udzielanie pomocy medycznej

Aby udzielić pomocy medycznej, wybierz na panelu kontrolnym jakiś środek medyczny, a następnie kliknij rannego członka oddziału lewym klawiszem myszy. Możesz też wybrać środek medyczny i kliknąć ikonę bohatera.

5.9. Przekazywanie przedmiotów

Można to zrobić na dwa sposoby:
1) Kliknij na panelu kontrolnym ikonę Daj, wybierz przedmiot z listy i kliknij ikonę bohatera, któremu chcesz przekazać przedmiot.
2) W oknie wyposażenia przeciągnij przedmiot nad zdjęcie bohatera, któremu chcesz przekazać przedmiot. Jeśli masz kilka takich samych przedmiotów, możesz określić ile sztuk chcesz przekazać.

6. TRYB WALKI

6.1. Ogólne zasady

Walka w Gorky17 podzielona jest na tury. Pierwsza tura należy zwykle do gracza (czyli do ciebie), później swój ruch mają potwory, później ty, i tak dalej.



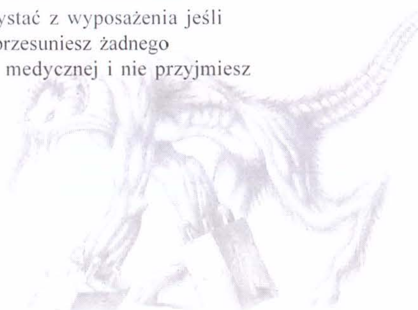
Walka toczy się na ekranie podzielonym na pola (za pomocą klawisza TAB możesz włączyć lub wyłączyć siatkę). Pola określają zasięg ruchu bohaterów i potworów (ile pól mogą przejść w jednej turze) oraz zasięg broni. Czasami na drodze znajdują się przeszkody, których bohaterowie i potwory nie mogą przekroczyć.

Wszyscy członkowie oddziału muszą przetrwać walkę. Śmierć choć jednego z nich oznacza koniec gry. Aby wygrać walkę musisz zabić wszystkie potwory. Czasem też musisz obronić dodatkowego członka grupy lub utrzymać jakiś teren.

Akcje podczas walki.



WYPOSAŻENIE – możesz skorzystać z wyposażenia jeśli wcześniej nie oddasz strzału, nie przesuniesz żadnego przedmiotu, nie udzielisz pomocy medycznej i nie przyjmiesz postawy obronnej.



<u>*Zasięg ruchu*</u> – ilość „punktów ruchu" przypadająca na jedną turę walki.

<u>*Szczęście*</u> – im wyższy jest ten parametr tym większe są szanse, że bohater trafi i zabije nieprzyjaciela.

<u>*Celność*</u> – określa prawdopodobieństwo, że bohater trafi do celu.

<u>*Kontratak*</u> – im wyższa jest wartość tego parametru tym większe są szanse, że bohater dokona kontrataku gdy zostanie trafiony.

<u>*Opanowanie*</u> – określa ile razy trzeba trafić bohatera zanim się wścieknie.

6.12. Umiejętności strzeleckie

Gdy bohater po raz pierwszy używa danej broni nie robi tego najlepiej – musi jej użyć kilka razy zanim nauczy się jak z niej strzelać. Im wyższe są umiejętności bohatera w posługiwaniu się danym typem broni tym więcej szkód może wyrządzić nieprzyjacielowi. Umiejętności posługiwania się daną bronią rosną gdy bohater jej używa.

6.13. Potwory i osłony

Część potworów posiada osłony, które przy trafieniu absorbują część obrażeń. Ze względu na skuteczność działania osłony możemy podzielić na trzy grupy:
- lekkie,
- średnie,
- silne.

Lekka osłona absorbuje niewielką część obrażeń, średnia trochę więcej, zaś silna może ci sprawić nieprzyjemną niespodziankę.
Niektóre potwory, szczególnie te większe, są odporne na dany typ broni, np.: potwór odporny na ogień nie może być zabity miotaczem ognia. Oto lista osłon, chroniących przed określonym typem ataku (rodzajem broni):

<u>*Osłona przed ogłuszeniem*</u> – chroni potwora przed pistoletem na strzałki usypiające, granatami ogłuszającymi, itp.

<u>*Osłona przed ogniem*</u> – chroni potwora przed atakami z użyciem ognia.

<u>*Osłona przed bronią energetyczną*</u> – chroni potwora przed atakami z użyciem broni energetycznej.

6.9. Otwieranie skrzyń



Czasami podczas walki możesz znaleźć różne skrzynie. Warto je otworzyć gdyż zwykle znajdują się w nich przydatne przedmioty. Aby otworzyć skrzynię kliknij ją lewym klawiszem myszy.

6.10. Obracanie bohaterów

Jeśli klikniesz aktualnie wybranego bohatera lewym klawiszem myszy, pod jego stopami pojawią się strzałki skierowane w różnych kierunkach. Kliknij jedną ze strzałek, a bohater obróci się w tym kierunku. Zawsze staraj się obrócić w kierunku wroga, gdyż podczas ataku z tyłu, twój bohater może ponieść dużo większe obrażenia.

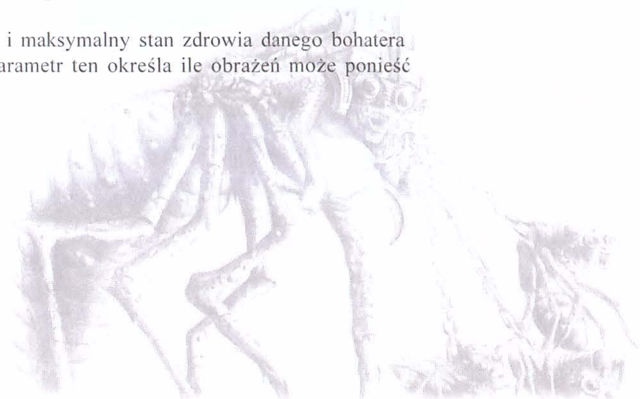
6.11. Statystyki bohatera

Każdy bohater posiada swoje własne statystyki, które zmieniają się gdy rośnie jego doświadczenie. Punkty doświadczenia bohater zdobywa podczas walki z potworami. Ilość zdobytych punktów doświadczenia zależy od wielkości obrażeń jakie poniosły pokonane przez niego potwory. Najważniejszą cechą bohatera jest poziom. Każdy członek oddziału zaczyna od poziomu 1 i może osiągnąć poziom 10. Zdobywając punkty doświadczenia twój bohater będzie osiągał coraz wyższy poziom. Za każdym razem gdy podniesie się poziom bohatera otrzymasz 5 punktów, które możesz wykorzystać by zwiększyć inne cechy bohatera (np.: celność).

Poziom – suma wszystkich umiejętności. Im wyższy jest poziom tym skuteczniejszy jest bohater. Poziom rośnie wraz ze zdobytymi punktami doświadczenia.

Doświadczenie – określa poziom doświadczenia bohatera. Doświadczenie rośnie gdy trafiasz przeciwnika lub potwora.

Zdrowie – przedstawia bieżący i maksymalny stan zdrowia danego bohatera wyrażony w punktach (PZ). Parametr ten określa ile obrażeń może ponieść bohater zanim nie zginie.





DAJ – możesz przekazać coś innej osobie jeśli wcześniej nie oddasz strzału, nie przesuniesz żadnego przedmiotu, nie udzielisz pomocy medycznej i nie przyjmiesz postawy obronnej. Z opcji tej możesz korzystać wiele razy.



ODDAJ STRZAŁ/UŻYJ BRONI – możesz to zrobić tylko raz w ciągu jednej tury jeśli wcześniej nie udzielisz pomocy medycznej sobie lub innemu członkowi oddziału.

UDZIEL POMOCY MEDYCZNEJ – możesz to zrobić tylko raz w ciągu jednej tury jeśli wcześniej nie użyjesz broni, nie przesuniesz żadnego przedmiotu i nie przyjmiesz postawy obronnej.



PRZESUŃ – możesz to zrobić tylko raz w ciągu jednej tury jeśli wcześniej nie użyjesz broni, nie udzielisz pomocy medycznej i nie przyjmiesz postawy obronnej.



OBRONA – możesz to zrobić tylko raz w ciągu jednej tury jeśli wcześniej nie użyjesz broni, nie udzielisz pomocy medycznej i nie przesuniesz żadnego przedmiotu. Po przyjęciu postawy obronnej nie możesz zrobić nic więcej.

OBRACANIE – Podczas walki możesz obracać swoich bohaterów kiedy tylko zechcesz.

OTWIERANIE SKRZYŃ – Podczas walki możesz otwierać skrzynie w dowolnym momencie. Musisz tylko stanąć na sąsiednim polu i kliknąć skrzynię lewym klawiszem myszy.

UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKIE, STATYSTYKI – Możesz je sprawdzić w dowolnym momencie.

Aby wykonać daną akcję podczas walki, wystarczy kliknąć odpowiednią ikonę. Jeśli jednak zmienisz zdanie zawsze możesz kliknąć inną ikonę. Oto przykład: Zdecydowałeś się użyć broni (wybrałeś pistolet i jesteś gotów do oddania strzału), ale chcesz zamiast tego przekazać jakiś przedmiot innemu bohaterowi. Kliknij po prostu ikonę DAJ, a twój wróg odetchnie z ulgą! Możesz też anulować bieżącą akcję prawym klawiszem myszy. Jeśli jednak wcześniej nie rozpocząłeś żadnej akcji, to automatycznie przełączysz się w tryb strzelania.

6.2. Ruch postaci



Wszystkie postacie, zarówno bohaterowie jak i potwory, mogą przejść określoną ilość pól w ciągu jednej tury. Innymi słowy, mają określoną ilość „punktów ruchu". Od ciebie zależy jak wykorzystasz te punkty. Możesz się nieznacznie zbliżyć do celu, oddać strzał i wycofać się lub wykorzystać wszystkie punkty zanim oddasz strzał. Jeśli klikniesz bohatera lewym klawiszem myszy zobaczysz zielony obszar, który określa jego maksymalny zasięg ruchu.

6.3. Przekazywanie przedmiotów



Dwóch członków oddziału może sobie coś przekazać, jeśli znajdują się od siebie w odległości nie większej niż jedno pole. Kliknij ikonę DAJ (zobaczysz żółty obszar określający odległość na jaką możesz przekazać przedmiot), wybierz przedmiot z listy i przeciągnij go nad wybranego bohatera.

6.4. Udzielanie pomocy medycznej



Opcja ta działa podobnie jak przekazywanie przedmiotów. Członkowie oddziału muszą znajdować się od siebie w odległości nie większej niż jedno pole.

6.5. Korzystanie z wyposażenia

Podczas walki możesz skorzystać z okna wyposażenia aby przełożyć przedmioty lub przekazać je innym członkom oddziału. Wszystkie operacje działają jak w trybie przygodowym, ale musisz pamiętać o zasadzie jednego pola.

6.6. Wybór i użycie broni

Broni możesz użyć tylko raz w ciągu jednej tury. Wyjątek stanowią specjalne sytuacje takie jak „Kontratak". Wtedy możesz oddać dodatkowy strzał.

Wybierz broń z listy przedmiotów na panelu kontrolnym (Ikona w kształcie strzałki skierowanej w górę). Aby użyć broni, która jest aktualnie wyświetlona, kliknij ją lewym klawiszem myszy. Kursor myszy zmieni się w celownik, a na ekranie pojawią się czerwone pola oznaczające zasięg broni. Żółte pola oznaczają, że cel, który się na nich znajduje jest w zasięgu wybranej broni. Zanim oddasz strzał zwróć uwagę na celownik. Im więcej czerwonego koloru znajduje się wewnątrz okręgu tym większe są szanse, że trafisz. Gdy już wycelujesz możesz oddać strzał klikając lewym klawiszem myszy. Jeśli spróbujesz oddać strzał do celu, który znajduje się poza zasięgiem broni, na ekranie pojawi się komunikat „Poza zasięgiem", a broń nie wystrzeli. Jeśli skończy ci się amunicja, wybierz inną broń i spróbuj oddać strzał.

6.7. Przesuwanie przedmiotów



Czasami trzeba będzie przesunąć jakieś beczki, skrzynie lub inne przeszkody. Tu znów działa zasada jednego pola. Kliknij ikonę PRZESUŃ (żółte pola oznaczają obszar w jakim możesz przesunąć daną przeszkodę). Następnie kliknij przeszkodę lewym klawiszem myszy.

6.8. Obrona



Każdy członek oddziału może przyjąć specjalną „obronną" postawę. Dzięki temu bohater będzie bardziej odporny na atak. Nie będzie mógł jednak ruszyć się z miejsca aż do następnej tury. Kliknij ikonę OBRONA aby bohater przyjął postawę obronną.